



Left 4 Dead 2

Valve wollte auf der E3 ein Spiel ankündigen, mit dem niemand gerechnet hat. Das ist gelungen, denn alle Welt fragt sich nun: Teil 2? Jetzt schon? Sind die irre?!

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6241

Der Werbespruch zu Valves Multiplayer-Shooter **Left 4 Dead 2** ist gewollt doppeldeutig. »This time it all goes south« bedeutet zum einen: »Jetzt geht's nach Süden«. Schauplatz des Spiels sind nämlich die amerikanischen Südstaaten. Zum zweiten heißt das auch: »Jetzt geht's den Bach runter«. Doch was Valve eigentlich auf das Weltuntergangs-Szenario gemünzt hatte, wird von der Community nun spöttelnd auf das erste **Left 4 Dead** bezogen. Nach einem Jahr schon eine Vollpreis-Fortsetzung? Was wird dann aus den versprochenen Updates für Teil 1? Wir haben Doug Lombardi von Valve gefragt, warum das Team aus Seattle schon im November einen Nachfolger auf den Markt bringen will. Lombardi: »Wir haben einfach so viele Ideen!« Tatsächlich aber wirken die neuen Spielinhalte von **Left 4 Dead 2** so mickrig, dass sie wohl

auch problemlos in ein kostenloses Update gepasst hätten.

Rhythm and Blues

Das Spielprinzip und Szenario von **Left 4 Dead 2** bleibt das gleiche wie im Vorgänger. Eine Seuche hat den Großteil der amerikanischen Bevölkerung in mordlüsterne, zombieartige Wahnsinnige verwandelt. Vier Überlebende, die kooperativen Spieler, bahnen sich einen Weg durch mehrere Schlauchlevels und Horden von Infizierten, um schließlich von einem rettenden Hubschrauber, Konvoi oder sonst was in Sicherheit gebracht zu werden.

In **Left 4 Dead 2** ändern sich zunächst nur der Schauplatz und die Hauptpersonen. An die Stelle von Francis, Zoey, Louis und Bill treten der vollschlanke Football-Trainer Coach, der schmierige Anzugträger Nick, der Mechaniker Ellis und die Reporterin Rochelle.

Deren Kampf ums Überleben beginnt in Savannah, Georgia, und endet nach fünf Kampagnen im French Quarter, der historischen Altstadt von New Orleans. Bei dem Level, das wir auf der E3 anspielen konnten, fällt uns außerdem eine entscheidende Neuerung auf: Es ist Tag. Außerdem spielt **Left 4 Dead 2** kurz nach dem Ausbruch der Seuche. Savannah ist entsprechend noch nicht so verwüstet wie die Gebiete aus **Left 4 Dead**. Beides hat in erster Linie einen Effekt: **Left 4 Dead 2** wirkt spontan längst nicht so gruselig wie der Vorgänger.

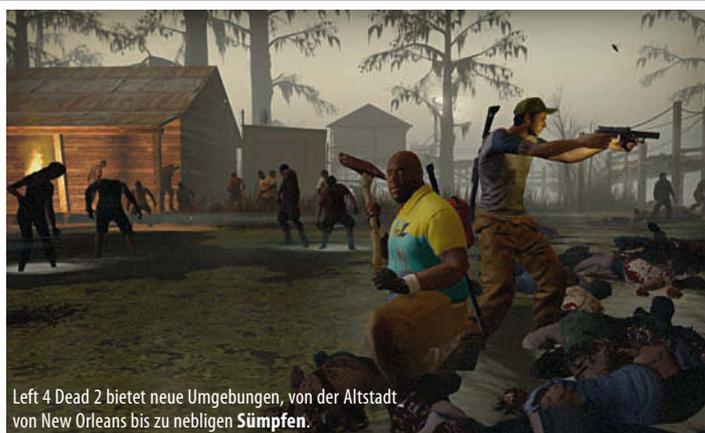
Hack and Slay

Am Anfang jeder **Left 4 Dead**-Runde steht das Waffensammeln. Gleiches gilt für **Left 4 Dead 2**. Auf einem Tisch am Levelingang liegen Knarren für uns und unsere Freunde herum. Am Arsenal ändern sich in **Left 4 Dead 2** nur Klei-

nigkeiten. Statt einer Uzi-Maschinenpistole liegt da nun eine schallgedämpfte Mac 10, einen spielerisch entscheidenden Unterschied können wir bei den Bleispritzen nicht feststellen. Als tolle neue Spielelemente preist Valve die Nahkampfwaffen an: Axt, Baseballschläger, Bratpfanne oder Kettensäge. Die sind tatsächlich viel hilfreicher als das **Left 4 Dead**-typische Geschubse und haben eine ordentliche Flächenwirkung. Allerdings können wir die Dinger nicht im Inventar verstauen: Sobald wir eine Schusswaffe zücken, lässt unsere Spielfigur das Prügelgerät wieder fallen. Deshalb greifen wir doch lieber zu den »alltagstauglicheren« Gewehren und Pistolen.

Crash and Burn

Eine weitere Mini-Neuerung: Gelegentlich finden wir Brandmunition, die unseren Knarren für kur-



Left 4 Dead 2 bietet neue Umgebungen, von der Altstadt von New Orleans bis zu nebligen Sümpfen.



Jetzt können Sie den Infizierten auch mit Nahkampfwaffen wie etwa Äxten zu Leibe rücken.



Szenen, in denen sich die Überlebenden **verschanzen** können, sind selten.



Infizierte in **Schutzanzügen** sind immun gegen Feuer – aber nicht gegen Kugeln.



Teil 2 ist **brutaler**: Die Gegner verlieren jetzt auch mal Körperteile.

ze Zeit Feuerkugeln spendieren. Eine nette Idee, aber nicht kriegsentscheidend. Nach den ersten Minuten **Left 4 Dead 2** haben wir also das Gefühl: Macht Spaß, kennen wir aber schon. Da kommt uns plötzlich ein Neuankommling in die Quere: der Charger (Stürmer). Dieses neue Monster sprintet auf uns zu und macht uns und andere Überlebende einfach platt, stößt jeden, der ihm in den Weg kommt ohne Umschweife zu Boden. Neben dem Charger wird es noch zwei weitere Super-Infizierte geben, die neben den fünf

bekannten Bossen (Hunter, Smoker, Boomer, Tank und Witch) besonders harte Brocken sind. Außerdem wird die Witch jetzt noch gefährlicher: Sie kauert in **Left 4 Dead 2** nicht mehr nur in dunklen Ecken und flippt aus, wenn man sie anleuchtet, sondern irrt in den Levels herum und greift an, was ihr vor die Krallen kommt.

Jump and Run

Der »KI-Regisseur«, der computergesteuerte Strippenzieher, der je nach Leistung der Spieler neue Gegnerhorden oder Bosse auf die

Überlebenden hetzt, hat in **Left 4 Dead 2** dazugelernt: Er kann nun Durchgänge versperren oder öffnen und außerdem das Wetter sowie die Tageszeit manipulieren. Das soll für mehr Abwechslung sorgen. Zusätzlich hat Valve die Kampagnen ein wenig dynamischer gestaltet. Die Überlebenden können nun einzelne Wellen von Gegnern nicht mehr einfach aussetzen, sondern müssen ständig in Bewegung bleiben. Als wir zum Beispiel einen Werkshof betreten, ertönt eine Sirene, die fortwährend Infizierte anlockt. Um die Tröte abzustellen, müssen

wir einen wackeligen Gerüstturm in der Mitte des Hofes erreichen, und dazu einen Hindernisparcours überwinden. Wer hier stehenbleibt, wird überrannt.

Nach alledem ist **Left 4 Dead 2** wohl tatsächlich das bessere **Left 4 Dead**. Fans des Vorgängers fürchten jetzt aber, dass die Community durch den Nachfolger zerrissen wird und sich Valve nur noch auf Teil 2 konzentriert. Doug Lombardi hat uns aber zugesichert, für **Left 4 Dead** werde es wie versprochen weiterhin Updates geben. Lombardi: »Vertraut uns mal ein bisschen.« **FAB**



Die **Infizierten** sind nun variantenreicher. Das bringt mehr Abwechslung.

Left 4 Dead 2

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **17. November 2009**
 ► Hersteller **Valve/ Valve** ► Status **zu 80% fertig**

Fabian Siegmund: Man kann es Valve nicht übelnehmen, Geld verdienen zu wollen. Man könnte Ihnen höchstens übelnehmen, wenn sie den Support für Left 4 Dead vernachlässigen würden, aber soweit ist es ja noch nicht. Und Left 4 Dead 2 macht großen Spaß. Dunkle Levels sind zwar gruseliger, aber das Tageslicht passt gut zum Szenario, dass die Seuche gerade erst ausbricht.

Potenzial Sehr gut



fabian@gamestar.de